

# 協働型サービスラーニングの実現に向けての教育システム構築の可能性

川田 博美・箕浦 恵美子

## Possibility of education systems construction toward realization of collaborative learning.

Hiromi KAWADA and Emiko MINOURA

### 目 的

#### 1. 背景

短期大学は、4年制大学への進学率上昇や実務・職業教育で競合する専修学校などの存在により、他の高等教育機関との競争激化の中にある。また、多くの短期大学では、多様な学生の受入れを図ることで個性豊かな人材を育成することを目指して、一般入試以外に多様な入試方法を導入している。ところが、平成20年度の全国公私立短期大学への入学者のうち、一般入試で合格した者は全体の19.3%に過ぎなかった。他方、推薦入試で合格した者が全体の65.2%を占めており、これをアドミッション・オフィス入試(AO入試)による合格者の13.8%と併せると、実に8割近い入学者が、必ずしも学力試験を課されない入試形態で短期大学に入学していた。このように、事実上「学力不問」とも言える入試方法の普及は、従来は高等教育へ進学しなかった学業成績階層、すなわち基礎学力や学習意欲が低い生徒や進学動機が曖昧な生徒でも進学しやすい状況を生み出した。その結果、4年制大学や短期大学などの高等教育機関において、学生の学力低下や目的意識の稀薄化が顕在するようになった<sup>(1)</sup>。平成20年の中教審による答申『学士課程教育の構築に向けて』は、大学教員や学生を対象とした調査に基づきそれらの問題点を指摘するとともに、推薦入試やAO入試を実施する大学の多くで、それらの入試による入学者の基礎学力担保が課題となっていることも明らかにしている。同時に、こうした状況を踏まえ、初年次教育の充実化や補習教育(リメディアル教育)の実施など、入学した学生に対する従来とは質を変えた支援の必要性についても言及している<sup>(2)</sup>。

こうした背景の中、著者らが所属する名古屋女子大学短期大学部生活学科生活情報専攻(以下、本専攻という)では、短期大学としての実践的な職業教育の提供に加え、学生(定員1学年80名)の学習意欲を向上させ、さらに、多様な価値観を持つ人々との協力や協働ができる人材の育成のために、コミュニケーション力を高めることができるような特色ある教育システムを構築するいろいろな試みを、2001年から実施してきた<sup>(3)～(31)</sup>。

本専攻の情報教育では、おもに『実践的技術教育』が主体で、まずは個人的にいろいろな技術や知識を身につける従来型の教育に主眼が置かれていた。しかしながら、情報機器はあくまで情報伝達手段のひとつであるというツールの使い方を含みながら、学ぶべき内容はそれにとどまらず、伝えるべき情報の内容(コンテンツ)のあり方の理解や内容の創作であり、さらには人と人とのコミュニケーションにおける効果的な利用法の習得であるべきである、との考え

から、「ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション」の方法を習得できることが必要であるとして、それまで「個」を主体としてきた「技術習得教育環境」に「共創」意識を促すための『人間性・社会性共育』環境の実現を試行し始めたのである(「教育」と「共育」の2つの「きょういく」の実現)。

この試みを、「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」(ハートライブ・プログラム: Heart-Live Program)と名づけ、実際に「人と人とを接触させる機会」を提供することにした。その目的としては3つの機会の提供を設定した。すなわち、①学生自身が他の学生や地域の人々と実際に触れ合う機会、②実践的に自分の力を試せる機会、③学生が主体となって運営する機会を持つことである。この3つの機会を学習環境として多く体験させ、『自信力と自分力』を身に付けさせることを目指している<sup>(10)</sup>。

2つの『きょういく(教育と共育)』を軸とした学習支援プログラムを提供する本専攻独自の教育システムのうち、ひとつめの「きょういく(教育)」すなわち『実践的技術教育』については、カリキュラムの改良がその中心となるが、その実現のためには、競合他校の状況や社会情勢を分析し、競争力を持ったカリキュラムの実現を図る必要がある。検討の結果、本専攻のカリキュラム構成は、2006年度に総理府の「構造改革特区」による『あいちIT人材育成特区』の認定を受ける内容として整備した。経済産業省の国家試験『基本情報処理技術者試験』の午前の試験が免除となる制度である。

さて、もうひとつの「きょういく(共育)」については、2004年度から実施している『ハートライブ・プロジェクト』をその試行のための中心に位置づけて取り組んできた。これは、IT機器の利用が日常化するにつれて、バーチャルな人間関係が表面化してきたように思われることから、IT機器は人と人とのコミュニケーションに効果的に用いられるべきではないかという方向性の中で、「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」(ハートライブ・プログラム)を短大での2年間にわたり、カリキュラムの内外で継続的に提供しようとするものである<sup>(10)</sup>。

具体的には、2005年4月より、週に1回『ハートライブ・セッション』という、1、2年共通の時間帯を、時間割の一部として組み込んで、『バーチャル・カンパニー』の活動<sup>(4)</sup>や、コミュニケーション力育成のためのセミナーなどの実施に利用してきた。2006年4月からは、教科『バーチャル・カンパニー演習』(入門・基礎・実践・応用)をカリキュラムに設置し、1年から2年までの4セメスタを利用して『ハートライブ・プログラム』の1つとして、カリキュラムの中で提供できる環境を整えた。この教科は、現在、1、2年生が協働して1つのイベントを企画・運営させようとする内容となっており、目標となるイベントを毎年2月に開催する『春待ち小町(はるまちこまち)』と位置づけ、その実現に向けての授業展開をしている<sup>(4)</sup>。

本稿では、その試みの次の目標を『協働型サービスラーニングの実現』と位置づけ、特にこれまでに取り組んできた『ハートライブ・プロジェクト』との連携を含めた教育システムの方角性を検討する。

## 2. 問題意識

2004年度から実施している『ハートライブ・プロジェクト』は、社会が求める人財を「人間的で実践的な職業人」と「自立する女性」に求め、このような人財を育てるため、「実践的技術教育」と「人間性・社会性共育」の2つの「きょういく」により、学生の「能力」と「自信」を育もうとする試みの中で、特に「人間性・社会性共育」の中心となるプログラムとしての取

り組みである（図1）。

従来は実践的技術教育に重点をおき、IT機器の活用能力の習得を中心に教育を実施していたが、IT機器の利用が増え、さらに日常化するにつれて、バーチャルな人間関係が表面化してきたように思われた。そこで、『ハートライブ・プロジェクト』の試行を開始する。具体的には、短大での2年間を半年ずつ4つの期間（「ライブ・ステージ」と呼ぶ）にわけ、順に「見つめる（自分探し）：Discovering」「伸ばす

（資格取得）：Developing」「描く（就職活動）：Designing」「想う（夢の実現）：Dreaming」と名づけ（カルテット・スタイル）て、それぞれの期間の目標を明確にした上、その目標に応じた「ハートライブ・プログラム」（前述）を体系的、連続的に授業カリキュラムに加えて、または授業の一環として展開し、一人ひとりを大切にサポートしていくシステムである。<sup>(16)</sup>。

これらの教育システムは、本来習得する各種実践的な情報技術ばかりでなく、さらに、①企画・運営能力、②自己表現力（プレゼンテーション能力）、③人とのコミュニケーション能力、④相手を思いやる能力、なども備わった「人間的で実践的な職業人の育成」と職業人としての即戦力ばかりでなく、将来、家庭や地域での活躍につながるような自信を身に付けた「自立する女性人材の育成」を目指すものである。

従来、本専攻では、『実践的技術教育』の提供を教育の最大目標に掲げ、その結果として得られる『就職率と資格合格率の向上』を目指してきた。その実現のために（a）カリ

キュラムの整備と（b）資格取得・学生生活のバックアップ体制の強化を2本柱としてきた。

（a）については、①トップクラスのカリキュラムの構築、②習熟度別クラス編成、③学年別に目的を明確にしたカリキュラム設定などを、また（b）については、①資格取得支援、②専門アドバイザー制度と学年別複数担任制、③e-メールコミュニケーションシステムなどをそれぞれの重点施策として逐次構築を進めた。

複数の『ハートライブ・プログラム』により構成される『ハートライブ・プロジェクト』の必要性は、このような本専攻の徹底した毎年の学習環境の改善努力の中から芽生えてきた。すなわち、本専攻で学ぶ各種技術習得にかかわる情報の収集能力やIT機器の活用能力もさることながら、むしろ自分で考える力や想像力、推察力を育て（自分子）、さらに自分の思うよう



図1 生活情報専攻の『社会が求める人材』育成の考え方

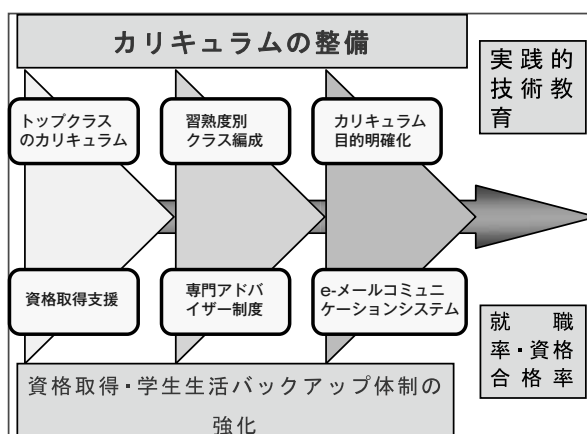


図2 生活情報専攻の『実践的情報技術教育』

にならない他者との対等性を理解させ、自分の習得した技術を自分と人とのつながりの中であらえ、自信を付けさせていく（自信力）ような教育環境を実現する必要性である。

そこで、『ハートライブ・プログラム』は、大きく次の2種類に分けて実施した。すなわち、(a) 専攻提供型プログラムを実施するもの（『専攻型ハートライブ・プログラム』）と (b) 学生の運営によるバーチャル・カンパニーで実施するもの（『コラボ型ハートライブ・プログラム』）である。2005年度に2年目を迎えたとき、『コラボ型のハートライブ・プログラム』の実効力をつけるために新たに1、2学年共通の時間帯を1週間に1コマ設定し（「ハートライブ・セッション」）、1、2年生混合による『バーチャル・カンパニー』の試みを始めた。活動を始めたバーチャル・カンパニーは8つあり、それぞれ独自の名称を持ち、①Webページ制作・管理、ポータルサイトの運営、②インターネットラジオ局の運営、番組制作、音楽制作、③コンピュータ・グラフィックスの制作、画像処理、④Webページ受託制作、⑤イベント企画、人材派遣、チャットサイト運営、⑥オリジナル・アーティストサイトの運営、プロモーション展開、⑦カウンセリングWebページの制作・管理、⑧専攻のWebページの制作・管理、高校生向け新聞の発行などを主な業務内容としている。

1年生95名、2年生62名の計157名が各カンパニーでの活動を始めた時点での参加者のアンケートによると、『人とコミュニケーションをとることは大事』（96%）と思っていたながらも、人とコミュニケーションをとることが苦手（44%）で、他学年の人と一緒に協同作業することに抵抗がある（24%）学生の姿も表面化していた<sup>(16)</sup>。

2005年度より活動を開始した、学生の運営によるバーチャル・カンパニーで実施する「コラボ型ハートライブ・プログラム」は、当初カリキュラム外での提供であったが、2007年度からはカリキュラムの中に取り入れ、教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）として、本格稼働を開始した。

これは、実際に「人と人とを接触させる機会」を提供するために考案したものであるが、当初は、Web上に設定した、いわゆる『バーチャル・カンパニー』を利用して、Webを利用する人々に向けてのサービスを学生たちの手により実現しようとするものであった。そこでは、「ハートライブ・プログラム」の目的のうち、②実践的に自分の力を試せる機会、③学生が主体となって運営する機会は提供できるものの、肝心の①学生自身が他の学生や地域の人々と実際に触れ合う機会という意味で、特に地域の人々と触れ合う機会はなかなか作り出せなかった。そこで2007年度より、独自の「イベント」を開催するという目標のもとに、「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」を実現しようとして始めた試みが、現在の本教科の内容である。「ITを仲立ちとする」のではなく、人と人との交流のために「ITを活用する」方法を試みたのである。結果的には、ITは、地域の人々とのコミュニケーション・ツールとして、また、イベントを実施するうえで必要な各種ツールとして活用されるにいたっている<sup>(4)</sup>。

イベントの開催を目標として授業展開するようになって2年が経過し、3年目となる2009年度からは、この教科の意義をさらに高めるために『協働型サービスラーニング』を目指している。『協働型サービスラーニング』という言葉は、日本福祉大学など多くの大学などで利用され始めた言葉で、中教審答申でも取り上げられている学生の地域貢献活動を学習素材として活用するプログラムのことである<sup>(4)</sup>。たとえば日本福祉大学社会福祉学部では、平成20年度の文部科学省の『質の高い大学教育推進プログラム』に、『協働型サービスラーニングと学びの拠点形成』というタイトルでその新たなプログラムを提案している<sup>(32)</sup>。これは、体験的な学習が、学生の学習意欲の向上やキャリア形成にとって有効であるとして、学生と担当教員、NPO法

人との協働によるプログラムを実施している。具体的には、全員履修の教科「社会福祉基礎演習」において、『サービスラーニング』という教育方法を採用し、地域貢献にもとづく実践的体験的なグループ学習を展開するものである。そのなかで学生個人の「自己形成力」（まなぶ力（学習意欲）、つながる力（対人関係能力）、やりとげる力（問題解決能力））を高めるためのプログラム開発を行うとしている。

さて、こうした経緯を踏まえて、今後「質の高い短期大学教育」を提供していくために、2つの「きょういく」、すなわち「実践的技術教育」と「人間性・社会性共育」を本専攻の教育システムの中心に据えたうえで、新たに「初年次教育」と「キャリア教育」との連携を図りながら、「協働型サービスラーニング」環境の実現に向けての新たな教育システムをいかに構築するかという試行が本研究の目指すところである。

## 方 法

中央教育審議会の「青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策等について」の答申によると、奉仕活動・体験活動を推進する意義として、①社会人に移行する時期に、地域や社会の構成員としての自覚や良き市民としての自覚を、実社会における経験を通して確認することができる。②青年期の比較的自由でまとまった時間を活用して、例えば、長期間の奉仕活動等に取り組んだり、職業経験を積んで再度大学等に入り直したりするなど、実体験によって現実社会の課題に触れ、視野を広げ、今後の自分の生き方を切り開く力を身に付けることができる。と指摘し、さらに、特に学生にとっては、何を目指して学ぶかが明確になって学ぶ意欲が高まり、就職を含め将来の人生設計に役立てることができる、と18歳以降の青年にとっての意義を付け加えている。具体的には、18歳以降の個人が行う奉仕活動等の奨励・支援策として、次の内容を提示している<sup>(33)</sup>。

短期大学などにおいては、学生が行うボランティア活動等を積極的に奨励するため、正規の教育活動として、ボランティア講座やサービスラーニング科目、NPOに関する専門科目等の開設やインターンシップを含め学生の自主的なボランティア活動等の単位認定等を積極的に進めることが適当である、とし、学生の自主的な活動を奨励・支援するため、大学ボランティアセンターの開設など学内のサポート体制の充実、セメスター制度や、ボランティア休学制度など、活動を行いやすい環境の整備、学内におけるボランティア活動等の機会の提供などに取り組むことが望ましいとしている。

これらを本専攻における方向性との摺り合わせを行うと次のようになる。

ア) 短期大学などにおいて、地元自治体、地域の社会福祉協議会、国際協力団体、NPO、スポーツ団体、青少年団体等関係団体等と連携協力し、ボランティア講座やサービスラーニング科目、NPOに関する科目等を開設することが望ましい。また、複数の大学等で協力してこうした科目に関するモデルカリキュラムや教材等を共同開発することも適当である。

教科『バーチャル・カンパニー演習』の開設にその位置付けを求め、地域の青少年団体等関係団体や名古屋市等と連携協力し、イベントの実施という目標を通して、その意義を高めていく。

イ) インターンシップを含め学生の自主的な活動について、大学等において、教育効果などを勘案しつつ、正課の単位として積極的に認定することが求められる。

教科『バーチャル・カンパニー演習』の開設により、そこで行われる学生の自主的な活動に

ついて、評価方法の検討を進めながら単位として認定していく。

ウ) こうした取組に当たっては、特定教員のみならず全学的に教職員の啓発を図り大学全体で進めることが求められる。

まずは、専攻全体で取り組み、その範囲を学科単位に拡大していく。さらに、学生の自主的活動に対する奨励・支援策としては、以下のような取組を検討することが望ましいと考えている。

ア) 学生に対する学内のボランティア活動等の機会の提供

大学そのものが最大の活動の場となり得る要素を備えている。例えば、学内の環境整備、学内のコンピュータやネットワークに関する技術的支援、図書館、学内のスポーツ施設の地域住民への開放などでの業務支援、留学生や障害を持った学生に対する支援などにおいて、ボランティア活動等の機会を積極的に学生に提供する。教科『バーチャル・カンパニー演習』で目指すイベントの内容を、大学を開放しながら地域の子どもたちに対して楽しさを提供するものとし、それをボランティア活動の一環として取り組ませる。

イ) 学生に対する支援体制の充実

地域のボランティアセンター、学生関係団体等とも連携しつつ、大学内において、以下のような支援体制を整備する。

a) 学生部等に情報提供、相談窓口の開設、b) 大学等のボランティアセンターの開設（専任職員、学生ボランティアの配置、センターにおいては、①学生のボランティア活動等に関する情報収集・提供、②学生向けプログラムの開発、場の開拓、③ボランティア養成講座等の開催等の事業を行うことが想定される。）

ウ) 学生が活動を行いやすい環境の整備

セメスター制度、ボランティア休学制度（休学期間中の授業料の不徴収、在籍年数制限からの除外等）の実施、9月入学の促進、いわゆるギャップイヤーなど学生が長期的な活動を行いやすい環境を整備する。

エ) ボランティア活動等に関する啓発

地域のボランティア推進団体等との連携協力によるボランティア活動等に関する解説書の作成、ボランティアセミナー等の開催、入学時における学生に対する説明会などの啓発を行う。

さて、「協働型サービラーニング」の「サービラーニング」を簡単にいうと「学生が自発的な意思に基づいて、一定の期間、無償で社会奉仕活動を体験し、知識として学んだことを体験に活かし、また体験から生きた知識を学ぶ」ことである。サービス活動を単位として認定する仕組みは、アメリカの多くの教育機関で取り入れられている。サービラーニングとはひとことで、「教室の知と社会実践をリンクさせる新しい教育プログラム」と要約できる。例えば第1に「技術協力」「持続可能な開発」「協働」「自治」といった概念、理念、理論を、それが実際に働いている社会の現場で経験することで、文字から学んだ知識を生きたものにし、理解を深化させる試みである。第2に、サービラーニングは、何よりも学生の「自発的な意志」を重んじる。その提供者は、できるだけ各人の興味と能力にあったサービスの機会を提供できるようなメニューを増加させ、各学生自らが問題意識をもち、解決すべき課題を発見し、コミュニティに分け入り、社会貢献と奉仕の意欲をもつことができるように配慮する必要がある。いわば「自発性」と「ボランティア精神」がサービラーニングの核心である。第3に、経験の「ふり返し（reflection）」のプロセスを強調し、この点で単なるボランティア体験とは異なる。経験自体には快・不快が付き物だが、それは日誌づけの励行など各人のふり返しを通して意味

を増し、経験知として人格形成の血肉となり、既存の知識に修正を迫る再理論化の契機として作用する。こうしてサービスラーニングのプログラムは、知識と実践のリンク、自発的な奉仕、ふり返りという3本の糸がより合わさり、相互補完的に強めあう。

その遂行に必要なのは、(1) 地域のニーズを満たした課題解決を目指すこと、(2) 地域での活動を教科学習に取り込むこと、(3) 学生が自ら考え、振り返る時間・機会をもつこと、(4) クラスや学校の枠組みを越え、地域と連動した学習の展開があること、(5) 他者を思いやり、いたわる感性を養うこと、である。その効果的な活動のためには、(1) 結果が明確であり、集団の目標に関連していること、(2) プロジェクトが考えや技術の習得・応用の刺激になること、(3) 高度な思考と知識の構築が促されること、(4) 学生はコミュニケーションを通して情報や知識の交換をすること、(5) 国や地域のスタンダード(規範)に関係していること、が求められる。そしてその活動のテーマが、学生の興味をそそり、主体的に活動させ、自らを成長させるものであるべきである。現実的には、明確な目標があり、学校や社会の本質的なニーズに合っていること、そして最終的に、学生自身や周囲の人に大きな影響を与えることが求められる。そのためには、(1) 目標が明確に定義されていること、(2) 本質的なニーズに合致していること、(3) 課題と結果が意味あるものであること、が必要となるのである。

サービスラーニングを支える重大な構成要素は、次のようになる。(1) プロジェクトの選択・構想・実行・評価に学生の意見を最大限に活かすこと、(2) 当事者・実行・結果の多様性を尊重すること、(3) 地域とのコミュニケーションやふれあい、パートナーシップや協力を奨励すること、(4) 学生に自分の役割、技術、必要な情報、注意事項、共に働く人への思いやりを理解させること、(5) 学生の反応や気づきを目指達成の中心におき、プロジェクトの前、最中、後に「critical thinking(批判的思考)」を用いて考えること、(6) 学生の考えを認め、ほめ、深める。さらに、サービスラーニングを推進するためには、それが、地域や学校のニーズとつながっており、サービスラーニングの質を向上させようとする学校や地域政策に支えられているというような「組織的支援」が必要である。

次に「協働」は、「コラボレーション」とか「パートナーシップ」という言い方で使われることもある。一般的に「協働」とは、「複数の主体が、目標を共有し、ともに力を合わせて活動すること」を言う。近年、福祉、地域づくり、環境問題など様々な分野において「協働」ということばが使われており、「協働」が地域社会を考えていく上での一つの重要なキーワードになっている。ただ、「協働」ということばには厳格な定義があるわけではなく、場面に応じて実に様々な使われ方がされている。「協働」とは、お互いを自立した主体として認め合い、対等な関係を維持しつつ連携・協力することであるとする考え方もある。さらに、「協働」を組織対組織の関係における連携・協力であるとする考え方もある<sup>(4)</sup>。

教科「バーチャル・カンパニー演習」は、「協働型サービスラーニング」を実践する場として期待できる。その効果として次の3点があげられる。(1) 短大の1、2年生を対象に実施することで、学生一人ひとりが自らにとって将来必要な学習の意味を確認し、地域や社会問題への関心を広げ、グループでの協同学習で基礎的な力をつける。(2) 実践的な情報技術教育への導入教育としてモチベーションを高めるとともに、IT環境への理解を深め、より実践力の高い専門職養成を図る。(3) 大学と地域団体との連携によるコミュニケーション教育プラットフォームを構築することで、効果的な協働型サービスラーニングのプログラム開発および評価体制を構築することなどがある。その実現のために、あえて、地域団体や関連団体との連携の強化を図り、この教科の授業展開が、単に「学生間のコミュニケーション力強化」だけ

に終わることなく、実働する社会との関わりを持たせつつ「社会とのコミュニケーション力強化」プログラムとなるように授業展開の実験を重ねていく必要がある。

なお、こうしたプログラムを教科として提供することにより、評価方法の検討も必要になってくるが、その基準の一つとして、経済産業省の「今日から始める社会人基礎力の育成と評価」が参考になる。それによれば、社会人基礎力としては、3つの能力と12の能力要素を挙げている。3つの基礎能力とは、①前に踏み出す力、②考え抜く力、③チームで働く力である。また、12の能力要素は、①主体性、②働きかけ力、③実行力、④課題発見力、⑤計画力、⑥創造力、⑦発信力、⑧傾聴力、⑨柔軟性、⑩状況把握力、⑪規律性、⑫ストレスコントロール力である<sup>(34)</sup>。（表1）

これらは、能力自体として把握することは難しいとしながらも、成果に向けた行動として発揮されることで把握し易くなるとしている。したがって、社会人基礎力を自覚したり、自己や他者を評価する場合、まずは表れた行動を事実として正確に捉えることが基本になる。この場合、能力要素の定義や発揮具合によってあらかじめ設定された評価基準などがあれば、その基準と実際にとられた行動や成果とを照らし合わせることにより、その人の各能力要素がどのレベルなのかを判断することができる。社会人基礎力を育成する教育の中で行われるべき評価は、まさにこれである。また、評価手法は、できるだけ学生が自ら自分の行動のあり方に気づき、行動変容を起こすことを促すようなものであることが重要である。そのポイントは、次のとおりである。

①行動は、1つ1つ事実としてとらえる。

行動を振り返り、改善していくためには、どんな行動が問題なのか、客観的に理解できるようにしておく必要がある。

②どのようなことができるようになったのか、行動事実により気づかせる。

自身の能力を過大に評価する傾向のある学生もいれば、逆に過小に評価する学生もいる。同一人物であっても、与えられた課題の高度さ、状況の困難さによってとられる行動が変動する。レベルは時に評価する人の意識や状況に依存する。したがって、学生の育成のためには、単にレベルアップすることだけでなく、プロジェクトを通じてどんなことができるようになったのかを行動事実により気づかせることが大事である。

③信頼関係を構築する。

他者からの評価が下された時、それに対する適切なフォローが成長や行動変容を促す。とり

分 類	能力要素	内 容
前に踏み出す力 (アクション)	主 体 性	物事に進んで取り組む力 例) 指示を待つのではなく、自らやるべきことを見つけて積極的に取り組む。
	働 き かけ 力	他人に働きかけ巻き込む力 例) 「やろうじゃないか」と呼びかけ、目的に向かって周囲の人々を動かしていく。
	実 行 力	目的を設定し確実に行動する力 例) 言われたことをやるだけでなく自ら目標を設定し、失敗を恐れず行動に移し、粘り強く取り組む。
考え抜く力 (シンキング)	課 題 発 見 力	現状を分析し目的や課題を明らかにする力 例) 目標に向かって、自ら「ここに問題があり、解決が必要だ」と提案する。
	計 画 力	課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力 例) 課題の解決に向けた複数のプロセスを明確にし、「その中で最善のものは何か」を検討し、それに向けた準備をする。
	創 造 力	新しい価値を生み出す力 例) 既存の発想にとらわれず、課題に対して新しい解決方法を考える。
チームで働く力 (チームワーク)	発 信 力	自分の意見をわかりやすく伝える力 例) 自分の意見をわかりやすく整理した上で、相手に理解してもらうように的確に伝える。
	傾 聴 力	相手の意見を丁寧に聴く力 例) 相手の話しやすい環境をつくり、適切なタイミングで質問するなど相手の意見を引き出す。
	柔 軟 性	意見の違いや立場の違いを理解する力 例) 自分のルールややり方に固執するのではなく、相手の意見や立場を尊重し理解する。
	情 況 把 握 力	自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力 例) チームで仕事をするとき、自分がどのような役割を果たすべきかを理解する。
	規 律 性	社会のルールや人との約束を守る力 例) 状況に応じて、社会のルールに則って自らの発言や行動を適切に律する。
	ストレスコントロール力	ストレスの発生源に対応する力 例) ストレスを感じることがあっても、成長の機会だとポジティブに捉えて肩の力を抜いて対応する。

表1 社会人基礎力としての3つの能力と12の能力要素<sup>(35)</sup>



わけ信頼関係のある人間によるフォローの効果は大きい。信頼する人間による指導・評価ならば、人は素直に受け入れる傾向が強く行動変容も起こしやすい。

#### ④フィードバックを重視する。

評価は、当人に納得感を持って受け止められることで効果を発揮する。本人へのフィードバックを当初から意識して評価プロセスを構築することが重要である。

## 結果と考察

まずはじめに、この取り組みへの参加対象としての本専攻の学生の特質を知るために、1.「基礎学力」、2.「性質」、3.「大学生活に関する意識」について検討する。

1.「基礎学力」について、株式会社ベネッセコーポレーションの実施した「自己発見レポート」によると、2009年4月入学者（86名）では、「基礎学力総合」（偏差値）は42.5であったのに対し、2010年4月入学者（71名）では、42.3となり、幾らか偏差値が下がっている。2010年度全国平均の50.2（2009年度50.3）、本学短大平均の42.8（同43.7）を下回り、基礎学力は低下傾向にあると言える<sup>(36)</sup>。次に、「意欲」（偏差値）については、2010年度が44.7（同45.6）であり、低下傾向である。こちらも2010年度全国平均の48.1

（2009年度48.0）、本学短大平均の46.8（同46.1）を下回る。この2つの指標をクロス集計すると、本専攻の学生は、基礎学力も意欲も高い学生が5.6%（4人）であるのに対し、基礎学力も意欲も低い学生が63.4%（45人）であり、基礎学力は低いが意欲が高い学生の18.3%（13人）と基礎学力も意欲も高い学生の5.6%（4人）を加えても、意欲が高い学生は、23.9%（17人）と、全体の4分の1にも満たないことが分かる（図3）。

	76.1%	23.9%	
高 ↑ 学 力 ↓ 低	12.7% 9人	5.6% 4人	18.3%
	63.4% 45人	18.3% 13人	81.7%
	低 ← 意欲 → 高		

図3 学力と意欲の関係<sup>(36)</sup>

次に、本専攻の学生の2.「性質」を見ていくと（いずれも偏差値）、「自主性」が、48.9（本学短大平均50.7）、「適応力」48.6（同50.3）、「自己統制力」46.3（同47.9）、「ストレス耐性」47.7（同47.8）、「持続力」45.7（同47.4）となり、「自己コントロール力」に関しては、学内的にすべて低い学生であることが分かる。「対人関係力」としては、「協調性」51.8（同53.2）、「共感力」47.8（同47.8）、「発信力」44.3（同45.6）、「説得力」44.4（同46.8）、「指導性」43.6（同46.3）とこちらも学内的に見ても低い。「社会的な態度」としては、「創造的態度」が45.1（同46.2）、「現実的態度」46.4（同49.1）、「情報収集力」41.9（同42.0）、「論理性」44.2（同45.3）、「規律性」43.7（同47.0）、「国際性」46.4（同47.2）、「IT適応力」49.2（同45.1）と、ほとんどが同じように本学短大平均を下回るが、唯一「IT適応力」だけは、本学短大平均を上まわった。

2009年度4月入学生と比べて、偏差値を上げた項目は、「基礎学力」の「日本語理解」の45.8（2009年度44.7）、「判断推理」45.2（同44.2）、「自己コントロール力」の「自主性」48.9（同47.1）、「適応力」48.6（同48.2）、「対人関係力」の「協調性」51.8（同50.6）、「共感力」47.8（同47.1）、「社会的な態度」の「IT適応力」49.2（同49.1）であった。逆に、2009年度に比べ低下した項目は、「意欲」、「説得力」、「指導性」、「創造的態度」、「規律性」などであり、「IT適応力」には優れているものの、「意欲」はなく、他人に合わせることは長けるが、リーダーシップ

を発揮したり、創造的に取り組んでいくことには抵抗がある性格が読みとれる。特に、「社会的強み」に対しては、全体的に意識が低く、かろうじて短大平均より上回る項目として、「適応力」(色々な人と話をして打解け合う)(1.9ポイント上)、「ストレス耐性」(挫折しても立ち直りが早い)(3.1ポイント上)、「共感力」(人に合わせるのがうまい)(0.7ポイント上)である。

「発信力」に関しては、すべての項目で本学短大平均を上回り、「自分の意見をうまく伝えることができる」(3.4ポイント上)、「あなたの話はわかりやすいといわれたことがある」(1.1ポイント上)、「考えをまとめるのが得意だ」(4.8ポイント上)となっている。そして、自己理解、進路条件の明確化、働くことの意味、職業内容の理解、学びへの意識といった「進路に対する意識」については、低くなっている。

次に、3.「大学生活に関する意識」についてを2010年4月の入学生が入学前に学習した結果に基づくアンケートをもとに検討する。

「高校生と大学生の違い」については、1. 自己責任や責任の重さを感じる (39.4%)、2. 自分の学びたいことを学ぶ (32.4%)、3. 社会人としてのマナーを求められる (5.6%)、4. あいさつ、コミュニケーションの必要性を感じる (2.8%) となり、大学生としては、コミュニケーションよりも、自己責任を持つことが大切であるという気持ちを持っていることがうかがえる。

「学生生活や将来の目標」については、1. 資格を取る (63.4%)、2. 就職する (43.7%)、3. サークル活動、社会活動を通して交流する (23.9%)、4. 目標を持つ (15.5%)、5. 何事にもチャレンジし、積極的に行動する (12.7%)、6. 充実した学生生活を楽しむ (11.3%)、社会人として必要なマナー、ルール知識を習得する (8.5%)、7. 自分に自信を持つ (4.2%)、8. 自立をする (2.8%) となり、まずは自分自身のレベルアップのために学生生活を送ることが先にあり、自分の自信を高めたり、社会人として必要なことを身につけるのはその次のようである。

しかし自由記述には、「ボランティアなどを通して自信を持つ」「いろんな行事に積極的に参加する」「チャレンジ精神で」「自分の努力が試される」「主体性が大事」「一歩先を考えながら行動する」「自分に自信を持って行動できるようになる」「自分から行動したい」「多くの人と関わりを持ちたい」「自立した女性になりたい」「活動の場を広げたい」などがあり、上記の「意欲の高い学生」(23.9%)に相当するものと思われる。

取り組みの対象となる学生の特徴をまとめると、次のようになる。

1. 基礎学力も意欲も低い学生が約6割であり、意欲の高い学生は、全体の4分の1にも満たない。

2. 「IT適応力」を除く、「自己コントロール力」(自主性、適応力、自己統制力、ストレス耐性、持続力)と、「対人関係力」(協調性、共感力、発信力、説得力、指導性)、「社会的な態度」(創造的態度、現実的態度、情報収集力、論理性、規律性、国際性)のすべての項目について本学短大生の平均を下回る。

3. したがって、「IT適応力」には優れているものの、「意欲」はなく、他人に合わせることは長けるが、リーダーシップを発揮したり、創造的に取り組んでいくことには抵抗があるようである。

こうした傾向を示す中、2009年度に、第2回「春待ち小町」に1年生として取り組んだ学生と新たに取り組む予定の新1年生の合計97名に対して実施したアンケートでは、「バーチャル・カンパニー演習」に参加することで期待できることとして、33%の学生が「人と人とのコミュニケーションの機会」をあげた。複数回答を可とするこの設問に対しては、「協同作業による

チームワークの体験」(24%)、「友達が増やせる」(10%)、「取り組む課題に応じて身に付ける新しい技術」、「Webを利用した実践的な技術の習得」(各8%)、「自分の力を発揮して得る達成感」(7%)、「社会と接する社会体験としての機会」、「自分が身に付けた技術を実践できる」(各5%)と、この教科に対しては「技術習得」よりも「コミュニケーションをはかる実践的な場」として期待していることがわかる。2006年に実施した同様のアンケートでは、「人と人のコミュニケーションの機会」として(23%)が最も多く、次いで「Webを利用した実践的な技術の習得」(21%)、「協同作業によるチームワークの体験」(15%)の順であった。Webを利用したバーチャル・カンパニーの展開から、イベントの企画・開催に学習目標を変えた結果が表れている。「Webを利用した実践的な技術の習得」が下位になったことにより、「人と人のコミュニケーションの機会」を提供するという本教科「バーチャル・カンパニー演習」の目的がより達成方向に向かっていていると判断できる。

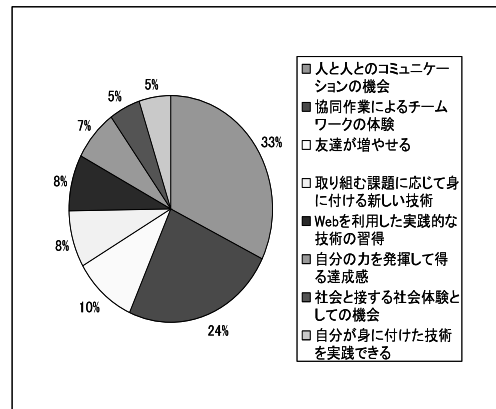


図4 「バーチャルカンパニー演習」に期待すること<sup>(4)</sup>

いよいよ始まるイベント実施までの授業に対しては、①「積極的に取り組みたい」(18%)、②「どちらかといえば積極的に取り組みたい」(43%)が61%となったものの、それ以外の消極的な回答が39%もあり、消極的な回答をした学生の32%は、「学年の違う同専攻の学生との協力」に対して不安を示した。同じ割合で「なんとなく」という回答であった。(32%)、「バーチャル・カンパニー演習」という教科に対しては、「人と人のコミュニケーションの機会」であることはわかるが、「なんとなく人と協力するのが嫌で、人と接するのが面倒くさい」と考えている学生が4割いるということがわかった。しかし全体の96%は、「人とコミュニケーションをとることは大切」だと考えているものの、「人とコミュニケーションを図ることが苦手」と思っている学生が51%で、さらに、「人付き合いは面倒くさい」と考える学生は30%で、人間関係を保つことのわずらわしさよりは「苦手意識」がまず先にあってコミュニケーションをとることに躊躇している姿がうかがえる。それを裏付けるように、「誰とでも友達になれる」と思う社交的な学生が61%あるとはいえ、コミュニケーションを図る機会があったとしても、まずは、残り4割の学生のそれぞれの「苦手意識」をどのように解消していくかというプログラムも必要であるということになる。年々「基礎学力」と「意欲」が低下傾向を示し、「社会人基礎力」の主要要素も低下していくような学生を対象として、きめ細やかな教育環境を提供して、本専攻が目指す「2つのきょういく」(「実践的技術教育」と「人間性・社会性共育」)を実現できる教育システムを再構築する必要性を感じる。そこで、いわゆる「学生の期待と意欲に応える教育環境」を実現するために、「2つのきょういく」の内、特に「人間性・社会性共育」について、方向性を展望する。(図5)

いわゆる教科「バーチャル・カンパニー演習」を中心とした「協働型サービスラーニング」と「ハートライブ・プロジェクト」を在学期間の核に据え、カリキュラムの内外で、ヒトと協働して実現していく過程を体験的に学べるような各種プログラムを提供していく。そこでは、「自己形成力」、「コミュニケーション力」、「社会人基礎力」を身に付けさせ、ボランティア精

神も身につけさせる。その育成が効果的に行われるために、「自己発見」と「キャリア支援」および「学習ポートフォリオ」(専攻教員共有の学生の電子個人カルテ)と「学生生活支援サイト」を強化し、これらの連携を図りながら、在学時の各学生の成長とその過程を追跡し、卒業に至る

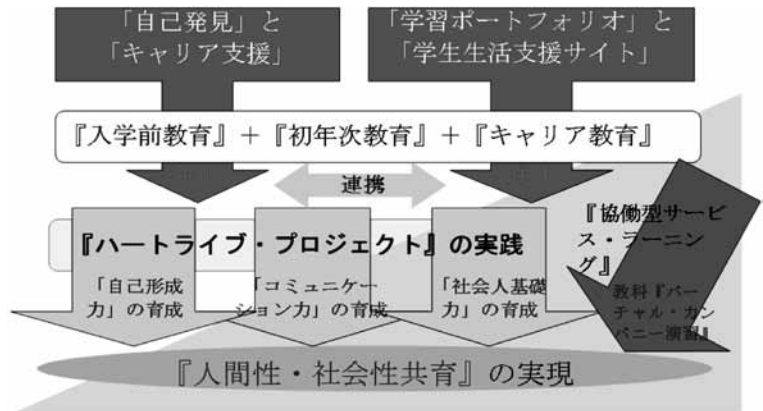


図5 学生の期待と意欲に応える教育環境の実現へ

学生の満足度の向上に寄与させることができると考える。その際、「入学前プログラム」と「初年次教育プログラム」、そして「キャリア教育プログラム」を一貫した流れの中で展開する。

2010年度の在学生に対しては、図中「学習ポートフォリオ」(専攻教員共有の学生の電子個人カルテ)と「学生生活支援サイト」(学生生活を円滑に展開させるための専攻独自のガイダンスサイト)については試行途中(制作中)にある。また、「自己発見」と「キャリア支援」および「入学前プログラム」と「初年次教育プログラム」、そして「キャリア教育プログラム」は、それぞれ独立して、一貫した流れの上に展開されていないため、今後、それらの課題を解決し、効果の尺度の検討も並行して進めながら、より特色のある教育システムの構築に結び付けたいと考える。今回の考察は、このシステムの有効性について、システムを提供する側(いわゆる外側)からのものである。2010年度に第4回目の取り組み実験を実施するにあたり、システムを利用する側(いわゆる内側)からの有効性の検証を行い、この取り組みに参加することにより、どのように学生が成長を果たすのかを含めたうえで、再度この取り組みの意義を探りたいと考えている。

## 要 約

情報系短大生を対象に、最新のIT活用能力を身に付け、職場や地域で即戦力となるための徹底した「実践的情報技術教育」と、IT機器を人と人とのコミュニケーションに活用する能力や自信を養う、体験型「人間性・社会性共育」の2つの「きょういく」プログラムを軸とした「ハートライブ・プロジェクト(ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーションのためのプログラム)」を本格的に展開している。その一環として、2006年4月から、1年から2年までの4セメスタを利用して『ハートライブ・プログラム』の1つとして、教科『バーチャル・カンパニー演習』(入門・基礎・実践・応用)をカリキュラムの中で提供できる環境が整った。これは、現在、1、2年生が互いに協力して、かつ、地域と協働して1つのイベントを企画・運営させようとする『協働型サービスラーニング』を目指す内容となっており、目標となるイベントを毎年2月に開催する『春待ち小町(はるまちこまち)』と位置づけ、その実現に向けての授業展開をしている。その試みをさらに発展させ、入学前から卒業までの一貫した流れの

中の核となるプログラムとしながらも、現在独立して展開している各種教育・支援プログラムとの連携を図ることで、学生の期待と意欲に応える教育環境の実現を試行する。

## 参考文献

- 1) 日本私立短期大学協会 (2009):『短期大学教育の再構築を目指して―新時代の短期大学の役割と機能―』、pp.11-13
- 2) 中央教育審議会 (2008):『学士課程教育の構築に向けて (答申)』、pp.29-31
- 3) 川田博美、箕浦恵美子、佐藤優 (2010):“イベント実施により協働型サービスラーニングを目指す教科の展開”、教育システム情報学会第35回全国大会講演論文集
- 4) 川田博美、佐藤優 (2010):“協働型サービスラーニングを目指す「バーチャル・カンパニー演習」の試み”、名古屋女子大学紀要 (人文・社会編) 第56号
- 5) 川田博美 (2009):“ブログを活用した授業内容配信システムの活用と課題”、教育システム情報学会第34回全国大会講演論文集
- 6) 川田博美 (2008):“『春待ち・小町』 咲き誇れ「こころ花」、届け「私ごころ」『開かれた地域貢献事業』～「学生の感性とコミュニケーション力を育む『音と光のフェスティバル』プロジェクト」～”、総合科学研究第1号、名古屋女子大学総合科学研究所
- 7) 川田博美 (2008):“ブログを活用した授業内容配信システムの試み”、教育システム情報学会第33回全国大会講演論文集
- 8) 川田博美 (2007):“国家試験が一部免除になる『あいちIT人材育成特区』に対応したカリキュラムへの取り組み”、日本教育情報学会第23回年会論文集
- 9) 川田博美、森屋裕治、鷺野友美 (2007):“「あいちIT人材育成特区」認定に対応したカリキュラム構築の試み”、名古屋女子大学紀要 (人文・社会編) 第53号
- 10) 川田博美 (2007):“ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育へのブログ活用のための基礎実験”、名古屋女子大学紀要 (人文・社会編) 第53号
- 11) 川田博美 (2007):“ブログを活用した学習環境と学生とのコミュニケーション環境実現への試み”、教育システム情報学会第32回全国大会講演論文集
- 12) 川田博美 (2006):“ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育へのブログ活用の試み”、日本教育情報学会第22回年会論文集
- 13) 川田博美 (2006):“ブログを活用した生活支援の試み”、教育システム情報学会第31回全国大会講演論文集
- 14) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治、鷺野友美 (2006):“『あいちIT人材育成特区』に対応したカリキュラムについて”、平成18年度情報処理教育研究集会講演論文集
- 15) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治、鷺野友美、小山幸治、田口継治 (2005):“情報系短大における『習熟度別クラス編成』による情報教育の取り組み”、平成17年度情報処理教育研究集会講演論文集
- 16) 川田博美 (2005):“短期大学におけるITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育の試み”、日本教育情報学会第21回年会論文集
- 17) 川田博美、武岡さおり、鷺野友美、小山幸治 (2005):“短期大学における学生の運営によるバーチャル・カンパニーの試み”、教育システム情報学会30周年記念全国大会論文集
- 18) 川田博美、森屋裕治、西尾尚子、小山幸治、田口継治 (2005):“習熟度別クラス編成による効果的な情報教育への取り組み―事前アンケートに見る学生の推移―”、名古屋女子大学紀要 (人文・社会編) 第51号、pp.35-45
- 19) 川田博美 (2004):“地域との連携による『パソコンインストラクター実習』の試み”、『電子情報通信学会信学技報ET2004-6』、pp.47-52
- 20) 森屋裕治、川田博美 (2004):“情報系短大のカリキュラムに関する戦略策定の試み”、日本教育情報学会第20回年会論文集
- 21) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治 (2004):“そのすべてを学生の手により実施する教科『パソコン・インストラクター実習』の試み”、日本教育情報学会第20回年会論文集、pp.268-271
- 22) 川田博美、武岡さおり、田口継治、杉村藍、尾崎正弘 (2003):“能力別クラス編成による効果的な情報教育の実施について”、『教育情報研究』第19巻第2号、pp.17-26

- 23) 田口継治、川田博美、武岡さおり、杉村藍、西尾尚子、滝下治里、加藤恵子、尾崎正弘（2003）：“能力別クラス編成とインターネットを利用した教育指導方法の実験について”、名古屋女子大学紀要 人文・社会編第49号
- 24) 尾崎正弘、武岡さおり、川田博美、小山幸治、足達義則（2002）：“個別学習によるハイパーテキスト「シスアドブック」の開発”、教育システム情報学会第27回全国大会講演論文集、pp.305-306
- 25) 川田博美、武岡さおり、滝下治里、田口継治、尾崎正弘（2002）：“能力別クラス編成による効果的な情報教育カリキュラム実現の試みについて”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.246-249
- 26) 小山幸治、武岡さおり、川田博美、尾崎正弘、足達義則（2002）：“理解度向上支援総合ネットワーク型教育システムの構築－データ構造に着目したDBの構築－”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.254-257
- 27) 田口継治、川田博美、武岡さおり、尾崎正弘（2002）：“インターネットを利用した教育指導方法の実験について”、教育システム情報学会第27回全国大会講演論文集、pp.335-336
- 28) 川田博美、尾崎正弘、江島徹郎、足達義則（2002）：“CAI教育に適応したクライアント・サーバシステムの開発”、名古屋女子大学紀要 家政・自然編第48号、pp.113-120
- 29) 小山幸治、武岡さおり、川田博美、尾崎正弘、足達義則（2002）：“理解度向上支援総合ネットワーク型教育システムの構築－データ構造に着目したDBの構築－”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.254-257
- 30) 武岡さおり、尾崎正弘、川田博美、岩下紀久雄、江島徹郎、足達義則（2002）：“学習者の理解度を考慮したハイパーテキスト型CAI教材の試作”、名古屋女子大学紀要 家政・自然編第48号、pp.177-186
- 31) 武岡さおり、尾崎正弘、川田博美、岩下紀久雄、江島徹郎、足達義則（2001）：“学習者の理解度を考慮したハイパーテキスト型CAI教材の開発”、日本教育情報学会第17回年会、pp.232-235
- 32) <http://www.n-fukushi.ac.jp/gakubu/fukushi/gp/gp2.html>
- 33) 中央教育審議会（2002）：『青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策等について（答申）』、2002年7月29日、文部科学省。
- 34) 経済産業省（2008）：『今日から始める社会人基礎力の育成と評価』、2008年6月26日、経済産業省。
- 35) 斎藤寧（2009）：“「社会人基礎力」の詳細定義－大学での具体的展開への若干の提言－”、比治山大学短期大学部紀要第44号、pp.22。
- 36) 大学支援事業開発部（2010）：“自己発見レポート結果報告書”、株式会社ベネッセコーポレーション、2010年7月16日。